



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

# **PERBANDINGAN PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) DITINJAU DARI HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**MINAH YASMINA  
NIM : 14111520085**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI CIREBON  
2015 M / 1436 H**



## ABSTRAK

**Minah Yasmina.14111520085. Perbandingan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa.**

Dalam dunia pendidikan, pemerintah selalu mengupayakan peningkatan mutu pendidikan untuk menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas. Banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk perbaikan mutu pendidikan, diantaranya memperbaiki kualitas guru dalam mengajar. Dalam mengajar sebaiknya guru menyajikan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa tertekan. Sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Motivasi merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Sehingga perlu dijaga agar tetap positif. Model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru agar menjadikan suasana kelas yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif diantaranya *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT). TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa pada kelompok heterogen dan di dalamnya terdapat permainan dan turnamen siswa. Sedangkan NHT adalah pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Dari kedua tipe model pembelajaran kooperatif tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menggambarkan hasil belajar matematika siswa diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, 2) menggambarkan hasil belajar matematika Guru asiswa yang diterapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT, dan 3) menguji hipotesis tentang perbedaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT ditinjau dari hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan rancangan kelompok kontrol tidak sepadan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Cilimus Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah 335 siswa. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, terpilih dua kelas sampel yaitu kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen I diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas VII.4 sebagai kelas eksperimen II diterapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT. Instrumen penelitian adalah menggunakan tes hasil belajar aspek kognitif pada materi pokok Segitiga. Berdasarkan pengolahan data, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen I 0,48 dan kelas eksperimen II 0,41. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen I dan eksperimen II. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan NHT.

**Kata Kunci:** hasil belajar, pembelajaran kooperatif, TGT, NHT



## ABSTRACT

**Minah Yasmina. 14111520085. The Comparison of applying cooperative learning in Teams Games Tournament (TGT) and Numbered Heads Together (NHT) types evaluated from Match student learning outcomes.**

In the education world, the government always effort to develop quality of education will be qualified human resources. Many efforts made by the government to improve education qualified including make an effort to improve teacher quality in class learning. In the class learning, a teacher should be make a fun learning in the class, so that the student does not feel pressured and motivated in class learning. A motivation is the most influential factor in the student learning outcomes. So that it needs to be maintained to always stabilized. The type of Learning model that can be applied by teacher to make an interesting in the learning class are Teams Games Tournament (TGT) and Numbered Heads Together (NHT). TGT is cooperative learning that arrange student position in heterogen community, tournament and game including in it. While NHT is cooperative learning that construct to influence student interaction patterns. From the two cooperative learning models above is expected to increase student learning outcomes.

This research aims are 1) describing Match student learning outcomes that was applied in TGT, 2) describing Match student learning outcomes that was applied in NHT, and 3) testing hipotesis about the differences between applying cooperative learning TGT and NHT types that evaluated by Match student learning outcomes.

This research is exsperimental research with constructing control community unworth it. Research Population is student of VII<sup>th</sup> grade in Cilimus State junior high school in 2014/2015 total from 335 students. Research sample is choosed by cluster random sampling, it was chosed 2 classes samples VII.1<sup>th</sup> grade as experiment class I applied cooperative learning TGT type and VII.4<sup>th</sup> grade as experiment class II applied cooperative learning NHT type. Research instrument is using of learning outcomes test in cognitive test aspect in subject matter triangle. Based on the data analysis, the average increasing of student learning outcomes in experiment class I 0,48 and experiment class II 0,41. Testing the Hypothesis has been demonstrated there are the defferences between student learning outcomes in exsperiment I and class experiment II. It can be conluded that there is a difference in Match student learning outcomes in the application of cooperative learning TGT and NHT types.

**Key words:** learning outcome, cooperative learning, TGT, NHT





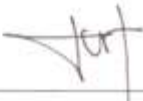
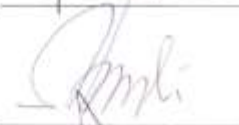

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Perbandingan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa” oleh Minah Yasmina, NIM: 14111520085, telah dimunaqosahkan pada tanggal 11 Agustus 2015, dihadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Agustus 2015

Panitia Munaqosah Ketua Jurusan Hadi Kusmanto, M.Si. NIP. 19790109 201101 1 006	Tanggal 02 September 2015	Tanda Tangan 
Sekretaris Jurusan Arif Muchyidin, M.Si. NIP. 19830806 201101 1 009	02 September 2015	
Penguji I Toheri, S.Si., M.Pd. NIP. 19730716 200003 1 002	26 Agustus 2015	
Penguji II Sofwan Hadi, M.Pd. NIP. 19790901 200501 1 004	26 Agustus 2015	
Pembimbing I Dr. Edi Prio Baskoro, M.Pd. NIP. 19610430 198503 1 002	27 Agustus 2015	
Pembimbing II Budi Manfaat, M.Si. NIP. 19811128 200801 1 008	31 Agustus 2015	

Mengetahui



De Aman Nafi'a, M.Ag.  
NIP. 19721220 199803 1 004



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.  
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Kegunaan Hasil Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Pembelajaran Kooperatif .....	7
2.1.2 Teori Belajar Dienes .....	13
2.1.3 Hasil Belajar Siswa.....	15
2.2 Tinjauan Hasil Penelitian yang Relevan.....	17
2.3 Kerangka Pemikiran .....	20
2.4 Hipotesis Penelitian .....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.2 Metode dan Desain Penelitian .....	23
3.3 Populasi dan Sampel.....	24
3.4 Variabel Penelitian .....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.6 Instrumen Penelitian .....	26
3.7 Teknik Analisis Data .....	34
3.8 Hipotesis Statistik.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

4.1 Deskripsi Data .....	40
4.2 Persyaratan Uji Hipotesis .....	52
4.3 Pengujian Hipotesis .....	53
4.4 Pembahasan .....	54
4.5 Keterbatasan Penelitian .....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal utama bagi kelangsungan peradaban manusia. Pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi pembangunan bangsa dan Negara. Suatu bangsa dinilai baik jika mutu pendidikannya baik. Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan mulai dari tingkat satuan pendidikan sampai kepada kementerian pendidikan. Usaha yang dilakukan pemerintah untuk menyempurnakan dari tujuan pendidikan Indonesia dan cita-cita bangsa yaitu menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan pada tingkat satuan pendidikan adalah meningkatkan kualitas mengajar guru. Kualitas mengajar guru diantaranya dapat diperoleh dari pelatihan-pelatihan, seminar, dan pertemuan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP). Dari kegiatan tersebut maka diharapkan guru dapat memperoleh ilmu yang lebih banyak terutama dalam meningkatkan kualitas mengajar. Guru adalah pihak yang berinteraksi secara langsung dengan siswa. Sehingga salah satu pihak yang mampu menjadikan siswa sebagai SDM yang berkualitas adalah guru. Jika gurunya berkualitas maka mampu mencetak siswa yang berkualitas juga.

Selain itu, guru adalah salah satu evaluator dalam lembaga pendidikan. Objek evaluasi oleh seorang guru adalah siswa. Ketika guru melakukan evaluasi terhadap siswa, sasaran yang menjadi penilaiannya adalah proses belajar siswa di kelas. Data yang diperoleh dari evaluasi tersebut merupakan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor di dalam dan di luar diri siswa. Secara garis besar dapat diketahui bahwa faktor yang berasal dari dalam diri siswa antara lain: faktor motivasi, bakat dan minat, sikap, kebiasaan, ketekunan dan sosial ekonominya. Faktor yang berasal dari luar yaitu lingkungan belajar termasuk di dalamnya sarana dan prasarana serta fasilitas belajar (Hidayat, 2014: 1). Salah satu yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi. Motivasi belajar siswa bukan merupakan faktor yang konstan tetapi selalu berubah-ubah kapan saja. Sehingga motivasi siswa perlu dijaga agar tetap positif.

Keterampilan mengajar guru merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai guru. Dengan memiliki keterampilan mengajar, guru dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik yang berimplikasi pada peningkatan kualitas lulusan sekolah. Ada



beberapa jenis keterampilan mengajar sebagaimana dikemukakan oleh Wingkel dalam Uno (2010: 168), antara lain: (1) keterampilan memberikan penguatan, (2) keterampilan menjelaskan, (3) keterampilan bertanya, dan (4) keterampilan membuka dan menutup pembelajaran.

Keterampilan memberikan penguatan merupakan keterampilan yang arahnya untuk memberikan dorongan, tanggapan, atau hadiah bagi siswa agar dalam mengikuti pelajaran merasa dihormati dan diperhatikan. Penghargaan mempunyai pengaruh positif untuk mendorong seseorang memperbaiki tingkah laku serta meningkatkan kegiatan usahanya (Uno, 2010: 168). Upaya menggerakkan, mengarahkan, dan mendorong kegiatan siswa untuk belajar dengan penuh semangat dinamakan memberikan motivasi (Sagala, 2006: 104). Banyak bakat anak tidak berkembang hal ini dikarenakan tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Sehingga dalam proses pembelajaran para guru perlu mendesain motivasi yang tepat terhadap siswa agar para siswa itu belajar atau mengeluarkan potensi dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal.

Proses pembelajaran yang akrab dan menyenangkan baik bagi siswa maupun guru adalah diperlukan (Sagala, 2006: 106). Menurut teori behaviorisme bahwa motivasi berawal dari situasi, kondisi, dan objek yang menyenangkan, jika hal ini memberi kepuasan yang berkelanjutan, maka akan menimbulkan tingkah laku yang siap untuk melakukan sesuatu (Sagala, 2006: 110). Menurut Susanti (2009: 54) siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi selalu memperhatikan dan berusaha bertanya jika tidak memahami materi dan berusaha mengerjakan tugasnya sesuai kemampuan sendiri. Ini berarti dengan siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka akan selalu meningkatkan kemampuannya.

Setiap siswa dalam suatu kelas tidaklah sama kemampuannya. Ada siswa yang cepat belajar dan lambat dalam belajar. Biasanya siswa yang lambat dalam belajar mengalami kesulitan belajar. Hal ini berpengaruh pada keberhasilan belajar yang dicapainya. Siswa yang mengalami kesulitan belajar disebabkan faktor-faktor ketidak-beruntungan di dalam kondisi belajar (Jamaris, 2013: 188). Sehingga seorang guru harus peka apa yang dibutuhkan oleh siswa agar bias menyerap pelajaran dengan baik dari setiap mata pelajaran salah satunya mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran eksakta yang didalamnya banyak terkandung rumus-rumus. Siswa harus dalam kondisi fokus ketika mempelajari matematika, karena jika tidak fokus atau setengah-setengah materi yang disampaikan tidak seluruhnya dimengerti. Selain itu pandangan sebagian besar siswa yang menganggap sulit dalam





mempelajari matematika adalah kendala yang serius bagi guru. *Mind set* siswa harus diubah, salah satu caranya adalah dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan agar tidak terkesan membosankan. Implikasinya, siswa mau untuk belajar dan berpartisipasi di dalam kelas sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Cilimus, ternyata pemberian tugas secara berkelompok yang biasa dilakukan mempunyai kelemahan, yaitu siswa yang pintar lebih mendominasi kelompok sehingga siswa yang kurang pintar merasa kurang dibutuhkan. Ini mengakibatkan pada penilaian yang kurang objektif pada kelompok. Menurut Nugroho (2011: 17) dominasi dalam kelompok ini bisa disebut efek *freerider*. Efek *freerider* adalah suatu kondisi dimana beberapa anggota kelompok yang mengerjakan semua atau sebagian pekerjaan dalam pembelajaran, sedangkan yang lainnya tidak melakukan aktivitas. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perubahan pada model pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam Rusman (2011: 201), pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif juga membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif hendaknya mampu mengondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses belajar.

Terdapat beberapa tipe dari model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2011: 224). Sedangkan NHT adalah pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional (Trianto, 2011: 82).

Pada TGT dan NHT keduanya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Pada TGT terdapat permainan dan turnamen yang harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompok. Prinsipnya adalah soal yang sulit untuk siswa yang pintar dan soal yang lebih mudah untuk siswa yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua siswa mempunyai kemungkinan untuk memberikan skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* pembelajaran



(Rusman, 2011: 224). Sedangkan dalam NHT pertanyaan yang diberikan guru dikerjakan secara berkelompok dan setiap siswa dalam kelompok wajib menjawab pertanyaan yang telah didiskusikan sebelumnya. Sehingga untuk TGT dan NHT selain memberikan suasana yang menyenangkan, juga dapat memberikan aktivitas yang lebih bagi siswa dalam kelompoknya. Siswa dituntut untuk memahami materi ajar dan berinteraksi dengan guru dan siswa yang lainnya.

Dari perbandingan dua tipe pembelajaran kooperatif tersebut, maka apakah penerapan TGT dan NHT mempunyai efek yang berbeda dalam hal hasil belajar matematika siswa. Sehingga perlu diadakan suatu penelitian perbandingan tentang dua tipe model pembelajaran kooperatif tersebut. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **PERBANDINGAN PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) DITINJAU DARI HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya variasi metode pembelajaran matematika.
- b. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
- c. Siswa membutuhkan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
- d. Terjadi dominasi oleh siswa yang lebih pintar saat melakukan kegiatan dalam kelompok.
- e. Di SMP Negeri 1 Cilimus belum pernah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap permasalahan yang diteliti maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada:

- a. Tipe model pembelajaran kooperatif yang diterapkan adalah TGT dan NHT.
- b. Hasil belajar yang dimaksud adalah peningkatan skor yang diperoleh siswa setelah beberapa kali pertemuan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan NHT. Dari hasil belajar tersebut dapat dilihat apakah keduanya memberikan efek yang berbeda.



- c. Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 1 Cilimus kelas VII semester genap tahun ajaran 2014/2015 dengan materi Bangun Datar Segitiga.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang telah terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
- b. Bagaimana hasil belajar matematika siswa yang telah terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT)?
- c. Tipe pembelajaran kooperatif mana yang memberikan efek lebih baik jika diterapkan dalam pembelajaran matematika?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menggambarkan tentang hasil belajar matematika siswa di kelas yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Untuk menggambarkan tentang hasil belajar matematika siswa di kelas yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).
- c. Untuk menguji hipotesis tentang perbedaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) ditinjau dari hasil belajar matematika siswa.

#### 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini secara teoritis dan secara praktis adalah sebagai berikut:

##### 1.6.1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pemecahan masalah yang telah dirumuskan, sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang dapat peneliti ambil secara teoritis adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan dan peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Dapat memberikan inovasi metode pembelajaran yang efektif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.



### 1.6.2. Secara praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan mengetahui bagaimana perbandingan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Numbered Heads Together* (NHT) ditinjau dari hasil belajar matematika siswa.







## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

- Rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen I yang diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT tergolong sedang, ditunjukkan oleh angka rata-rata N-gain sebesar 0,48 (48%).
- Rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen II yang diterapkan pembelajaran kooperatif tipe NHT tergolong sedang, ditunjukkan oleh angka rata-rata N-gain sebesar 0,41 (41%).
- Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa pada kelas yang diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa pada kelas yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan nilai signifikansi sebesar 0,04 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Untuk mengetahui penerapan tipe pembelajaran kooperatif mana yang lebih baik, maka dapat dibandingkan dari nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (0,48) lebih besar dari rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol (0,41). Sehingga dapat disimpulkan, data yang diperoleh mampu mendukung pernyataan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT jika ditinjau dari hasil belajar matematika siswa.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pada penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- Sebaiknya guru memilih variasi model pembelajaran yang berbeda dan cocok untuk pembelajaran di kelas, sehingga siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar dan hasil belajarnya dapat meningkat.
- Sebaiknya guru menerapkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti pembelajaran kooperatif atau lainnya yang dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran matematika untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Cilimus yaitu kelas VII.1 dan Kelas VII.4 pada tahun ajaran 2014/2015, untuk itu penulis harapkan penelitian ini dapat dilanjutkan dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.
- d. Penelitian ini dilakukan hanya pada materi Segitiga, untuk itu peneliti harapkan penelitian ini dapat dilanjutkan pada materi materi matematika lainnya.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan yang bersangkutan.  
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Model Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Berorientasi Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan Karakter. No.2, 164-178
- Afriani, Fitria. 2013. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa dengan Mengendalikan Minat Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Negeri Karang Ampel)*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati
- Ariesky, Prayudi dkk. 2013. *Studi Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa yang Berasal dari SMK dengan SMA Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Baskoro, Edi Prio. 2013. *Modul Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran*. IAIN Syekh Nurjati: Tidak diterbitkan
- Brown, Morton B. dan Alan B. Forsythe. 1974. *Robust Tests for the Equality of Variances*. Journal of the American Statistical Association: Vol. 69, No. 346, 364-367
- Bungin, Burhan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Emnurdiana, Nolis. 2006. *Hubungan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Hasil Belajar Matematika Siswa (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Selajambe Kabupaten Kuningan)*. IAIN Syekh Nurjati: Tidak diterbitkan
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hake, Richard R. 2001. *Lessons from the Physics-Education Reform Effort*. Conservation Ecology
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamid, Saoda. dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa di MTs Negeri Dowora*. Jurnal Bioedukasi. No. 2 Vol. 2. 221-229
- Hidayat, Ramadani. 2014. *Implementasi Perangkat Lunak Logism 2.7.1 Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Tentang Rangkaian Gerbang Logika Di SMK Negeri Situraja*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Isyuniarsih. 2012. [http://www.respository.uksw.edu/beatstream/123456789/846/12/TI\\_292008090\\_BAB%20II.pdf](http://www.respository.uksw.edu/beatstream/123456789/846/12/TI_292008090_BAB%20II.pdf) (diunduh pada tanggal 3 Juli 2015 pukul 09.32 WIB)
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kartika, Rizkinia Zela. 2012. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta



- Kasiran, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Yogyakarta: UIN Maliki Press
- Khayati, Anik Nur. 2011. *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) pada Materi Luas dan Volume Bangun Ruang Ditinjau dari Gaya Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Batik 1 Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Kumaidan Budi Manfaat. 2013. *Pengantar Metode Statistika*. Cirebon: Eduvision
- Kusaeridan Suprananto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Lawshe, C.H. 1975. *A Quantitative Approach to Content Validity*. *Personnel Psychology*: Vol 28, 563-570
- Lisnawati. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Biologi antara Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan TGT (Penelitian Kuasi Eksperimen di MAN 1 Bekasi)*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Margono, Agus. dkk. 2014. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Numbered Heads Together Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa*. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. No. 2 Vol. 2, 184-192
- Mulyani, Sri. 2015. *Eksperimentasi Pembelajaran NHT Berbasis Soal Super Item dan TGT Terhadap Konsep Diridan Hasil Belajar*. *Ekuivalen*. No. 1 Vol 14, 1-6
- Mulyonodan Tri Noor Asih. 2013. *Pembelajaran NHT pada Metode Numerik dengan Bantuan Aplikasi Maple*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research (UJMER)* 2 Vol 1, 190-196
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nasehuddien, Toto Syatori. 2011. *Metodologi Penelitian*. Cirebon: Nurjati Press
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Ngatimin, MW Petrus. 2014. <http://digilib.unila.ac.id/7402/10/BAB%20II.pdf> (diunduh pada tanggal 3 Juli 2015 pukul 09.46)
- Nugroho, Eviana Ayu. 2011. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) dengan STAD (Student Team Achievement Division) pada Konsep Laju Reaksi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Purbosari, Para Mita. dkk. 2013. *Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Animasi Berbasis Flash dan Video Interaktif Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Kreativitas*. *Jurnal Inkuiri*, No. 3 Vol 2, 255-268
- Rahayu. 2011. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT) yang Dimodifikasi dengan Assessment for Learning (AFL) pada Pokok Bahasan Aplikasi Turunan Fungsi Ditinjau dari Perhatian Orang Tua Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Retnani, Fidha Yusti. dkk. 2014. *Penerapan Metode Numbered Heads Together (NHT) Disertai Macromedia Flash untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Materi Struktur Atom, Sistem Periodik, dan Ikatan Kimia Kelas XI IPA 4 SMA Negeri Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. No. 3 Vol. 3, 57-65
- Rohendi, Dedi. dkk. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)*, No. 1 Vol. 3, 19-22





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.  
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusmawati, Putu Enny. dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha: Vol. 3
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Setyaningsih, Ani, dkk. 2013. Eksperimentasi Model Pembelajaran Tipe NHT pada Pokok Bahasan Segi Empat Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Negeri Prembun. Ekuivalen. No.1 Vol. 3: 17-22
- Sevilla, Consuelo G. dkk. 2006. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Syofian. 2011. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siswahyudi. 2010. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) pada Pokok Bahasan Aljabar (Studi Eksperimen di SMP Muhtadiat Arjawinangun Kabupaten Cirebon). Cirebon: IAIN Syekh Nurjati
- Somakim. 2008. <http://eprints.uny.ac.id/9707/3/bab%202%20-08503245011.pdf> (diunduh pada tanggal 19 November 2014 pukul 13.15 WIB)
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukaryono, dkk. 2012. *Eksperimentasi Model Pembelajaran NHT dan TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari EQ Siswa se-Kecamatan Banyuurip*. Universitas Muhammadiyah Purworejo: Tidak Diterbitkan
- Sulistiyowati. 2013. *Peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Persiapan Pengolahan Makanan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Supangat, Andi. 2010. *Statistika Dalam Kajian Dekriptif, Inferensi, dan Non Parametrik*. Jakarta: Kencana
- Supardie, Didiedan Darmawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung; Remaja Rosdakarya
- Susanti, Natalia. 2009. *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Metode Numbered Heads Together (NHT) pada Sub Pokok Bahasan Teorema Pythagoras pada Bangun Ruang Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Semester I SMP Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2007/2008*. Surakarta; Universitas Sebelas Maret
- Suwangsih, Erna. 2006. [http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA/BBM3 %28Dra. Erna Suwangsih, M.Pd..p df](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MODEL%20PEMBELAJARAN%20MATEMATIKA/BBM3%20Dra.Erna%20Suwangsih,M.Pd..pdf) (diunduh pada tanggal 19 November 2014 pukul 13.00 WIB)
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Umar. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Krendetan Kecamatan Bagelen Kabupaten Purworejo*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Uno, Hamzah B. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Assessment*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wena, Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widdiharto, Rachmadi. 2004. *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: Widya Iswara PPPG Matematika.
- Wulansari, Ayu. 2014. *Perbandingan Hasil Belajar Kooperatif Tipe TGT dengan NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi pada SMP Negeri 16 Bandar Lampung)*. Jurnal Edukasi Ekobis (JEE). No. 2 Vol. 2

